





قـــانـــون الشـــــــطرنج
2007

ترجمة وإعداد

الحكم الدولي د. هشام محمد الجندي

عضو لجنتي الحكام والقوانين

الاتحاد الدولي للشطرنج

الفهرس

تقديم

هذه هي الطبعة الخامسة من ترجمة قوانين الشطرنج بعد الطبعة الأولى التي أصدرتها في عام 1998 . والحقيقة أن ما شجعني على مواصلة إصدار هذه الترجمة هو الإستحسان والقبول والإنتشار الذي حظيت به الطبعات السابقة في العديد من الدول العربية. ولا يفوتني في هذا المجال أن أشيد بجهود الأساتذة والزملاء الذين سبقوني في ترجمة القوانين وأخص بالذكر عميد الشطرنج اللبناني الأستاذ محمد مراد سكر الذي كان أول من قام بترجمة قوانين الشطرنج الحديثة إلى اللغة العربية عام 1973 .

وحرصاً على تحقيق الفائدة لكافة الحكام والمهتمين باللعبة في جميع الدول العربية ونظراً لوجود اختلافات في بعض المصطلحات الشطرنجية المستخدمة ، لذا فقد حرصت أن أختار المعنى الذي يفهمه أغلب الشطرنجيون العرب من خلال اختيار الكلمات الأكثر تداولاً ..

فمثلا اخترت كلمة مباراة "**Game** " بدلاً من دست أو طُرح أو دُور ، واخترت كلمة ملك " **King** " بدلاً من شاه ، رخ " **Rook** " بدلاً من قلعة أو طابية ، بيدق "**Pawn** " بدلاً من جُندي أو عسكري ، قطعة " **Piece** " بدلاً من حجر. وكلمة مربع " **Square** " بدلاً من خانة ، قُطر "**Diagonal**" بدلاً من وتر ، منافس " **Opponent** " بدلاً من رسيل أو خصم ، الأسر "**Capture** " بدلاً من الأخذ أو الأكل !

واستجابة لطلب العديد من الاتحادات العربية والحكام بخصوص تحديد التعديلات الجديدة من أجل التركيز عليها ، لذا فقد تم طباعة التعديلات الجديدة باللون الأزرق وحجم خط أكبر ، أما العبارات الموجودة بين أقواس مزدوجة ((...)) فهي عبارات توضيحية إضافية من المترجم .

تتضمن الطبعة الحالية آخر التعديلات والإضافات المعتمدة من الاتحاد الدولي للشطرنج ولجنة القوانين لعام 2007 .

ويسعدني في الختام أن أشيد بمبادرة اتحاد الإمارات للشطرنج نحو طباعة هذه النسخة المعدلة من قانون الشطرنج وفقا لآخر التعديلات حرصا على استمرارية وجود ترجمة حديثة لقوانين الشطرنج بما يحقق الفائدة لجميع المهتمين برياضة الشطرنج في الإمارات وكافة الدول العربية الشقيقة .

مع كل التمنيات الطيبة للشطرنج العربي بمزيد من التقدم.

2007/5/15

حكم دولي
د. هشام محمد الجندي
عضو لجنتي الحكام والقوانين
الاتحاد الدولي للشطرنج

قوانين الشـــــــطرنج

* تنظم قوانين الاتحاد الدولي للشطرنج اللعب على الرقعة .
* تعتبر النسخة الإنجليزية هي النسخة الموثوقة لقوانين الشطرنج المعتمدة من الجمعية العمومية للاتحاد الدولي للشطرنج في اجتماعهـا رقـم 75 بمدينة كالفيا الأسبانية ، أكتوبر – تشرين أول 2004 وتصبح سارية المفعول اعتبارا من أول يوليو – تموز 2005
* إن كلمة " هو " و " له " الواردة في مواد هذا القانون ، معنيُ بهـا الذكور والإناث على الســـواء.

مقدمـــة

لا يمكن لقوانين الشطرنج أن تنظم كل الحالات الممكـن حـدوثها خـلال مبـاراة الشطرنج ولا يمكنها كذلك ضبط كل المسائل الإدارية والتنظيمية . وفى الحالات غير المحددة بدقة في مواد هذا القانون يمكن الوصول إلى القرار الـصحيح بدراسـة حالات مشابهة جاءت في القانون . تفترض القوانين أن الحكام تتوفر فيهم الكفـاءة والموضوعية المطلقة والمقدرة الضرورية لاتخاذ الأحكام الصائبة ، لـذا فـإن أي تفاصيل زائدة في مواد القانون قد تحد من حرية الحكم وتمنعه من إيجاد الحل العادل والمنطقي وفقا للملابسات الخاصة بكل مشكلة . ويناشد الاتحاد الـدولي للـشطرنج كافة لاعبي الشطرنج والاتحادات الوطنية بأن تقبل هذه النظرة للقانون. ويحق لأي اتحاد وطني إضافة قواعد تفصيلية لمواد القانون بشرط :-

(أ) أن لا تتعارض بأي حال مع القوانين الرسمية للاتحاد الدولي للشطرنج.
(ب) أن يقتصر تطبيقها على منطقة الاتحاد الوطني .
(ت) أن لا تطبق في المنافسات المعتمدة من الاتحاد الدولي للشطرنج مثل المقابلات والبطولات ومسابقات التأهيل والمسابقات المخصصة للحصول على لقب أو تصنيف دولي .

القواعـد الأساسية للعب

المادة 1 : طبيعة وأهداف رياضة الشطرنج

1-1 تلعب مباراة الشطرنج بين متنافسين اثنين يتبادلان تحريك القطع على رقعة مربعة تسمى "رقعة الشطرنج ". يبدأ اللعب بنقلة اللاعب الذي لديه القطـع البيضاء. ويعتبر اللاعب هو " صاحب النقلة " عندما يكـون منافسه قـد أتم أداء نقلته.

1-2 يهدف كل لاعب إلى وضع ملك منافسه " تحت التهديد " بحيث لا يستطيع المنافس أداء أي نقلة قانونية . اللاعب الذي يحقق هذا الهدف يقال أنه " كش مات" ملك منافسه ويفوز بالمباراة . **لا يُسمح للاعب أن يترك ملكه مهددا أو أن يعرضه للهجوم ويُمنع أسر ملك المنافس.** يخسر المنافس المباراة إذا تعرض ملكه لوضعية " كش مات " .

1-3 تعتبر المباراة تعادلاً حين لا يمكن لأي من اللاعبين تنفيذ " كش مات " لملك منافسه .

المادة 2 : الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج

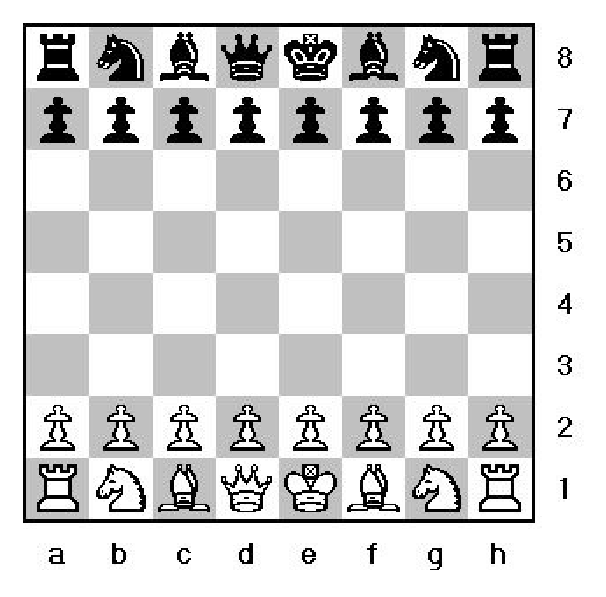
2-1 تتألف رقعة الشطرنج من شبكة مربعات 8 × 8 تكون 64 مربعاً متساوياً تتناوب بين اللون الفاتح (المربعات البيضاء) ، واللون الغامق (المربعات السوداء) توضع رقعة الشطرنج بين اللاعبين بحيث يكون مربع الركن على يمين كل لاعب مربع أبيض.

2-2 عند بدء المباراة ، يحوز أحد اللاعبين على 16 قطعة لونها فاتح (القطع البيضاء) بينما يحوز منافسه على 16 قطعة لونها غامق (القطع السوداء). هذه القطع هي كما يلي :-

ملك أبيض	يرمز له بالشكل	K
وزير أبيض	يرمز له بالشكل	♕
رخان أبيضان	يرمز لهما بالشكل	R
فيلان أبيضان	يرمز لهما بالشكل	B
حصانان أبيضان	يرمز لهما بالشكل	♘
8 بيادق بيضاء	يرمز لها بالشكل	♙
ملك أسود	يرمز له بالشكل	k
وزير أسود	يرمز له بالشكل	♛
رخان أسودان	يرمز لهما بالشكل	r
فيلان أسودان	يرمز لهما بالشكل	b
حصانان أسودان	يرمز لهما بالشكل	♞

8 بيادق سوداء يرمز لها بالشكل ♟

3-2 الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج هو كما يلي :



4-2 الأعمدة - files هي ثمانية مجموعات من المربعات الرأسية الممتدة من أمام أحد اللاعبين باتجاه منافسه.

الصفوف - ranks هي ثمانية مجموعات من المربعات الأفقية الممتدة من يمين اللاعب إلى يساره .

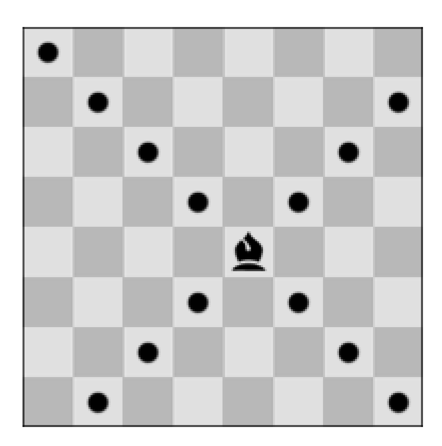
القطر - diagonal هو الخط المستقيم المكون من مربعات من نفس اللون ممتدة من ركن إلى ركن .

المادة 3 : نقلات القطع

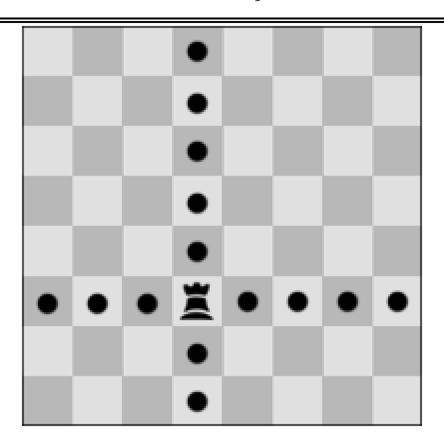
1-3 لا يُسمح بنقل قطعة إلى مربع تحتله قطعة أخرى من نفس اللون . إذا نقلت قطعة إلى مربع تحتله إحدى قطع المنافس ، فإن الأخيرة تؤسر وتبعد من الرقعة كجزء من نفس النقلة . يُقال أن قطعة تهاجم قطعة للمنافس إذا كانت قادرة على أسرها في المربع الذي تقف عليه استنادا للمواد من 3-2 وحتى 3-8 . **تعتبر القطعة مهاجمة لمربع حتى إذا**

كانت هذه القطعة ممنوعة من التحرك إلى ذلك المربع لأنها بذلك تترك أو تضع ملكها من نفس اللون تحت التهديد ((في حالة كش)).

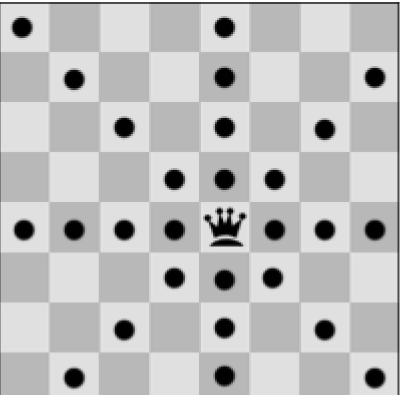
2-3 الفيل : يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر القطر (الوتر) الذي يقف عليه



3-3 الرخ : يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر العمود أو الصف الذي يقف عليه



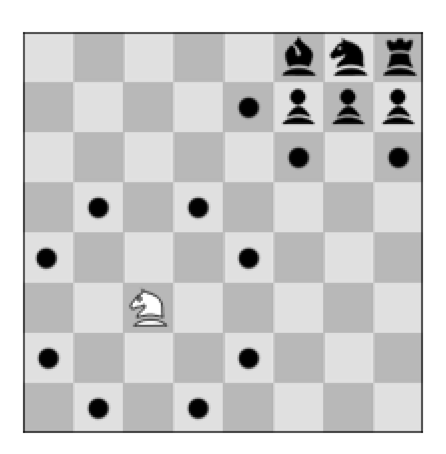
4-3 الوزير : يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر العمود أو الصف أو القطر الــذي يقف عليه



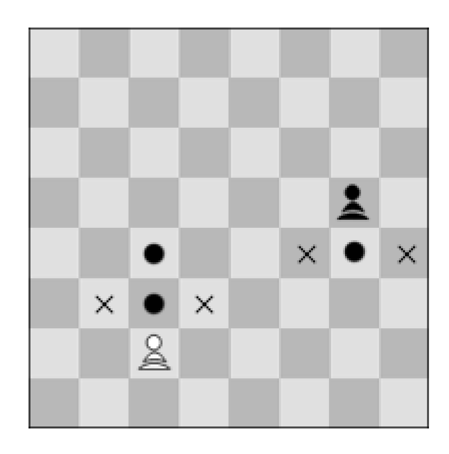
5-3 عند القيام بهذه النقلات لا يستطيع الفيل أو الــرخ أو الــوزير أن يقفــز فوق أي قطعة تعترض طريقه .

6-3 الحصان : يمكن تحريكه إلى أحد أقرب المربعات للمربع الذي يقف عليه

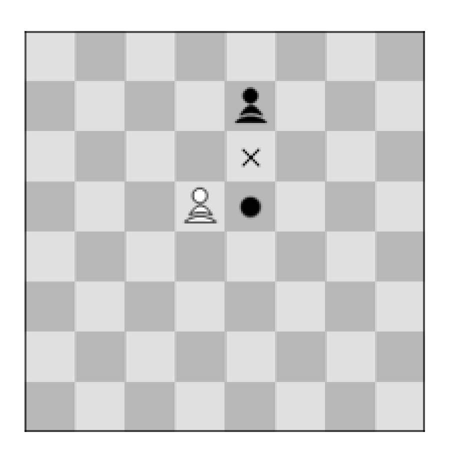
ولكن ليس على نفس العمود أو الصف أو القطر .



7-3 (أ) البيدق : يمكن تحريكه إلى الأمام عبر العمود الذي يقف عليه إلى المربع الشاغر الموجود أمامه مباشرة . أو
(ب) في نقلته الأولى يمكن تحريك البيدق كما في (أ) أو تحريكه مربعين على نفس العمود بشرط أن يكون المربعين خاليين من القطع. أو
(ت) يمكن تحريك البيدق إلى مربع أمامه قطريا على عمود مجاور تحتله قطعة منافسة آسرا تلك القطعة.



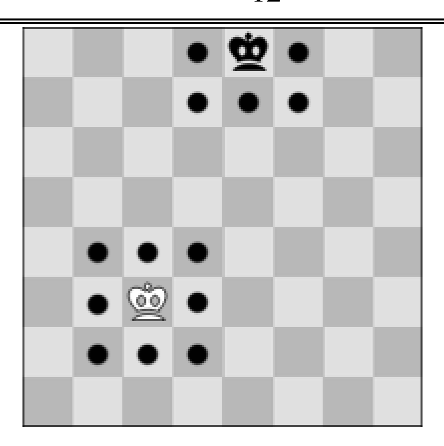
(ث) يستطيع البيدق الذي يهدد مربعاً تم اجتيازه من قبل بيدق المنافس عند تقدمه مربعين إلى الأمام من مربعه الأصلي ، أن يأسر بيدق منافسه كما لو أنه تحرك مربعاً واحداً . هذا الأسر ُيعتبر قانونيا فقط في النقلة التالية مباشرة لذلك التقدم ويسمى " الأسر أثناء المرور "



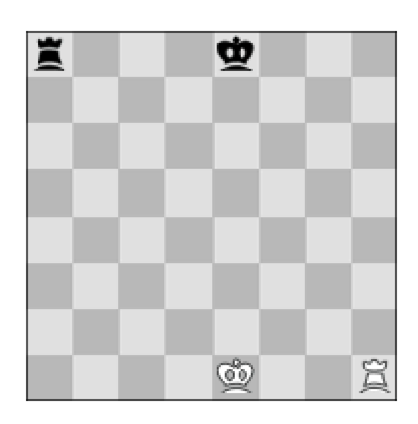
(ج) عندما يصل بيدق إلى الصف الأخير يجب أن يُستبدل كجزء من نفس النقلة بقطعة **جديدة** من نفس اللون (وزير أو رخ أو فيل أو حصان) . لا ينحصر اختيار اللاعب للقطعة المراد ترقيتها بما تم أسره مسبقاً ، هذا الاستبدال للبيدق بقطعة جديدة يُعرف بالترقية وتبدأ القطعة الجديدة فاعليتها فورا .

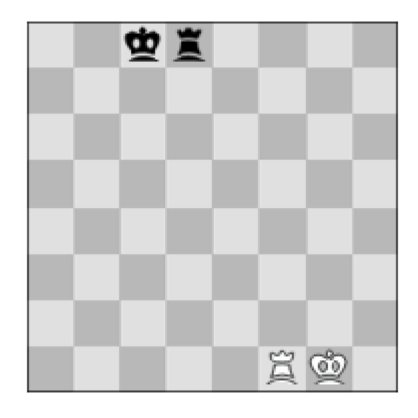
3-8 توجد طريقتين مختلفتين لتحريك الملك :

(أ) الانتقال إلى مربع مجاور غير مهدد بقطعة أو أكثر من قطع المنافس.

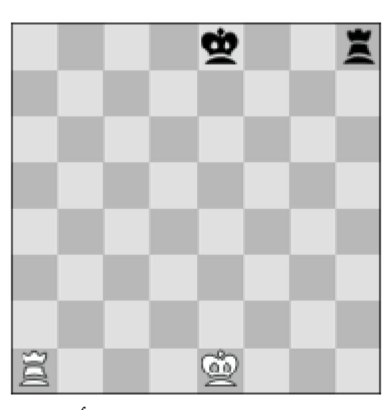


(ب) التبييت : نقلة للملك وأحـــد الـــرخين مـــن نفـــس اللـــون وعلى نفس الصف وتُعتبر نقلة واحدة للملك وتنفذ كما يلـــي: ينتقل الملك من مربعه الأصلي مربعين باتجـــاه الـــرخ ، ثـــم ينتقل الرخ إلى المربع الذي عبره الملك .

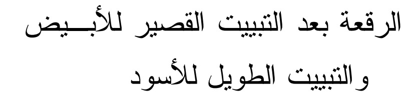




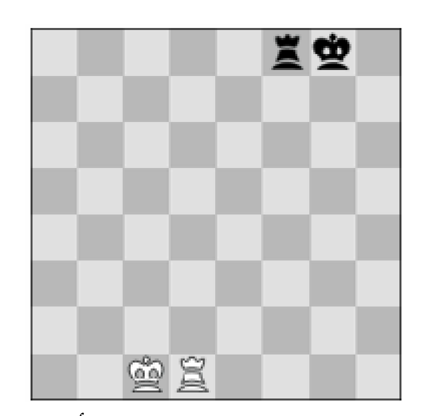
الرقعة قبل التبييت القصير للأبيض
والتبييت الطويل للأسود



الرقعة قبل التبييت الطويل للأبيض
والتبييت القصير للأسود



الرقعة بعد التبييت القصير للأبـــيض
والتبييت الطويل للأسود



الرقعة بعد التبييت الطويل للأبـــيض
والتبييت القصير للأسود

(1) **يخسر اللاعب حقه في التبييت :**
* إذا كان الملك قد تحرك مسبقا . أو
** إذا كان الرخ – الذي سيجري معه التبييت – قد تحرك مسبقا.

(2) يُمنع التبييت مؤقتاً :
* إذا كان المربع الذي يقف عليـــه الملـــك أو ســـيعبره أو ســـينتقل إليه مهدداً بقطعة أو أكثر من قطع المنافس . أو
** إذا كان هناك أي قطعة بين الملك والرخ الذي سيجري التبييت معه

3-9 يُعتبر الملك في حالة " كش" إذا كان مهدداً بقطعة أو أكثر من قطع المنـــافس حتى لو كانت هذه القطع ممنوعة من التحرك **إلى ذلك المربع لأنها عندئـــذ تترك أو تضع ملكها في حالة " كـــش "**. لا يمكـــن تحريـــك أي قطعـــة تـــُعرض ملكها من **نفس اللون** للتهديد أو تتركه في حالة " كش" .

المادة 4 : كيفيـــة تحريك القطــــع

1-4 يجب أداء كل نقلة بيد واحدة فقط .

4-2 يحق للاعب صاحب النقلة أن يضبط وضع قطعة أو أكثر على مربعاتها بشرط الإعلان عن رغبته مسبقاً كأن يقول مثلاً : J’adoube أو I adjust وتعني " سوف أضبط القطع "

4-3 باستثناء ما جاء في المادة السابقة 4-2 ، إذا لمس اللاعب صاحب النقلة متعمداً على الرقعة :

(أ) قطعة أو أكثر من قطعه ، فيجب عليه أن يُحرك أول قطعة لمسها يمكن تحريكها . أو

(ب) قطعة أو أكثر من قطع منافسه ، فيجب عليه أن يأسر أول قطعة لمسها يمكن أسرها .

(ت) قطعة من كلا اللونين ، فيجب عليه أسر قطعة منافسه بقطعته. فإذا كان هذا غير ممكن قانوناً فيجب عليه أن يحرك أو يأسر أول قطعه لمسها يمكن تحريكها أو أسرها. وإذا تعذر معرفة أي القطعتين قد لمسها أولاً فإنه يجب اعتبار قطعة اللاعب قد لُمست قبل قطعة منافسه.

4-4 (أ) إذا لمس اللاعب متعمداً ملكه ورخه فعليه التبييت في هذا الجانب إذا كان هذا ممكن قانونا .

(ب) إذا لمس اللاعب متعمداً رخه ثم ملكه ، فلن يُسمح له بالتبييت في هذا الجانب في تلك النقلة وتطبق في هذه الحالة أحكام المادة 4-3 (أ)

(ت) إذا أراد اللاعب التبييت ولمس الملك أو الملك والرخ في نفس الوقت ثم اتضح أن التبييت في هذا الجانب غير قانوني ، فيجب على اللاعب أن يحرك ملكه نقلة قانونية بما في ذلك إمكانية التبييت في الجانب الآخر فإذا لم يكن للملك أي نقلة قانونية ، عندئذ يلعب اللاعب أي نقلة قانونية.

(ث) **عندما يقوم اللاعب بترقية بيدق ، فإن حقه في اختيار القطعة ينتهي بمجرد أن تلمس القطعة مربع الترقية. ((عندئذ لا يمكن تغييرها)).**

4-5 إذا لم يكن ممكناً تحريك أو أسر أي من القطع الملموسة ، فيحق للاعب أداء أي نقلة قانونية .

4-6 إذا تركت يد اللاعب قطعة في مربع ما – كنقلة قانونية أو كجزء من نقلة قانونية– فلا يمكن نقل هذه القطعة إلى مربع آخر . تعتبر النقلة منتهية عندما تستوفي جميع الشروط المنصوص عليها في المادة **3** .

(أ) **في حالة الأسر : عندما يُبعد اللاعب قطعة منافسة من الرقعة ويضع قطعته في مربعها الجديد وتتحرر قطعته من يده .**

(ب) **في حالة التبييت : عندما يتحرر الرخ من يد اللاعب في مربعه الجديد الذي عبره الملك . إذا ترك اللاعب الملك من يده فإن النقلة لا تعتبر منتهية ولكن لا يحق للاعب أداء نقلة أخرى غير التبييت في هذا الجانب إذا كان ذلك قانوني.**

(ت) **في حالة الترقية : عندما يُبعد اللاعب بيدقه من الرقعة وتتحرر القطعة الجديدة من يد اللاعب بعد وضعها في مربع الترقية . إذا**

ترك اللاعب بيدقه في مربع الترقية فلا تعتبر النقلة منتهية ولكن لا يحق للاعب تحريك بيدقه إلى مربع آخر.

4-7 يفقد اللاعب حقه في المطالبة بتطبيق القانون على منافسه الذي انتهك أحكام **المادتين 4-3 أو 4-4** ، إذا لمس متعمدا أي قطعة .

المادة 5 : إتمام وإنهاء المباراة

5-1 (أ) يفوز بالمباراة اللاعب الذي "كش مات" ملك منافسه وهذا ينهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى وضعية الكش مات نقلة قانونية

(ب) يفوز بالمباراة اللاعب الذي يعلن منافسه الاستسلام وهذا ينهي المباراة فوراً .

5-2 (أ) تعتبر المباراة تعادلا عندما يكون اللاعب صاحب النقلة ليس لديه أية نقلة قانونية وملكه ليس في حالة كش . تعرف هذه بوضعية Stalemate ((خنق الملك أو باطه)) ، وعندئذ تنتهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية نقلة قانونية .

(ب) تعتبر المباراة تعادلا إذا ظهرت وضعية لا يستطيع خلالها أي من اللاعبين تنفيذ كش مات لملك منافسه بأية سلسلة من النقلات القانونية. تعرف هذه بالوضعية الجامدة Dead position وعندئذ تنتهي المباراة فورا بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية نقلة قانونية.

(ت) تعتبر المباراة تعادلا عند اتفاق اللاعبين خلال المباراة . عندئذ تنتهي المباراة فوراً . راجع المادة 9 -1

(ث) تعتبر المباراة تعادلا لو أن وضعاً متماثلاً سيظهر حالا أو قد ظهر على الرقعة ثلاث مرات على الأقل . (راجع المادة 9-2)

(ج) تعتبر المباراة تعادلا إذا كان اللاعبان قد لعبا آخر 50 نقلة متتالية على الأقل بدون تحريك بيدق أو بدون أسر أي قطعة . راجع المادة 9-3

قـــواعـــــــد المنافسات

المادة 6 : ســاعـــة الشــطرنج

6-1 ساعة الشطرنج هي ساعة مزودة بإثنتي شاشة عـرض للوقـت متـصلتين ببعضهما بحيث تسمح لساعة واحدة فقط بالعمل في كل مرة .

" الساعة " في قانون الشطرنج تعني إحدى شاشتي عرض الوقت .

" سقوط العلم " تعني انتهاء الوقت المحدد للاعب. ((أو ظهور مؤشر انتهاء الوقت في الساعة الإلكترونية)).

6-2 (أ) عند استعمال ساعة الشطرنج يجب على كل لاعـب أداء حـد أدنـي من عدد النقلات أو كل النقلات في وقت محدد ويجوز أن يُمنح وقـت إضافي بعد كل نقلة . كل هذا الأمور يجب تحديدها مسـبقاً .

(ب) يُضاف الوقت الذي يدخره اللاعب في إحدى الفترات الزمنية إلى الوقت المخصص له للفترة التالية إلا في حالة تطبيق نظام " الوقت المُؤخر".

في نظام " الوقت المُؤخر " : Time delay Mode

يُمنح كل لاعب " وقت تفكير أساسي " وكذلك يحصل على " وقت إضافي ثابت" لكل نقلة . يبدأ إحتساب الوقت الأساسي فقط بعد انتهاء الوقت الإضافي. إذا أوقف اللاعب ساعته قبل انتهاء الوقت الإضافي ، فإن الوقت الأساسي لا يتغير بصرف النظر عن نسبة الوقت الإضافي المستهلك

6-3 كل ساعة مزودة بـ " علم " ((أو مؤشر)) وفور سقوط العلم ((أو ظهور المؤشر)) يجب التحقق من متطلبات المادة 6-2 (أ) .

6-4 يقرر الحكم قبل بدء المباراة مكان وضع ساعة الشطرنج .

6-5 في الوقت المحدد لبداية المباراة ، يتم تشغيل ساعة اللاعب الذي لديه القطع البيضاء.

6-6 إذا لم يحضر اللاعبان عند البداية ، فإن لاعب القطع البيضاء يخسر الوقت الذي ينقضي حتى وصوله إلا في الحالات التي تنص عليها أنظمة اللعب أو أن يقرر الحكم بطريقة أخرى ((خصم وقت التأخير من كلا اللاعبين))

6-7 يخسر اللاعب المباراة إذا تأخر في الوصول إلى رقعة الشطرنج أكثر من ساعة زمنية ((60 دقيقة)) بعد الوقت المحدد لبداية جلسة اللعب ؛ إلا في الحالات التي تنص عليها أنظمة اللعب أو أن يقرر الحكم غير ذلك .

6-8 (أ) أثناء المباراة يقوم كل لاعب بعد أداء نقلته على الرقعة بإيقاف ساعته وتشغيل ساعة منافسه. يجب أن يُسمح للاعب دائماً بإيقاف ساعته ولا تعتبر النقلة منتهية حتى يقوم اللاعب بذلك إلا إذا كانت هذه النقلة تنهي المباراة. (راجع المادتين 5-1 ، 5-2). يعتبر الوقت المستهلك ما بين قيام اللاعب بأداء نقلته وحتى إيقاف ساعته جزءا من الوقت المخصص له.

(ب) يجب على اللاعب أن يوقف ساعته بنفس اليد التي نقل بها نقلته . يُمنع اللاعب أن يترك إصبعه على زر الساعة أو أن يحوم بيده فوقه

(ت) يجب على اللاعبين استعمال ساعة الشطرنج بشكل لائق . يُمنع ضغط زر الساعة بقوة أو رفعها من مكانها أو ضربها بعنف . يُعاقب كل من يستعمل الساعة بشكل غير لائق وفقاً للمادة (13-4) .

(ث) إذا كان اللاعب لا يستطيع استعمال الساعة فيمكنه الاستعانة بشخص – يقبله الحكم – للقيام بدلا منه بالضغط على زر الساعة وعندئذ يقوم الحكم بضبط الساعة بشكل عادل. ((خصم وقت من اللاعب)) .

6-9 يُعتبر علم ((أو مؤشر)) الساعة قد سقط حينما يراه الحكم أو حين يشير إلى ذلك أحد اللاعبين ويكون ذلك صحيحا.

6-10 باستثناء الحالات التي تطبق فيها المادة 5-1 أو أحد المواد 5-2 (أ) ، (ب)،(ت) يُعتبر اللاعب خاسرا للمباراة إذا لم يُكمل اللاعب العدد المطلوب من النقلات في الوقت المحدد إلا أن المباراة تعتبر تعادل إذا كان الوضع

على الرقعة لا يسمح للمنافس بتنفيذ كش مات لـ**ملك** اللاعب بأية سلسلة من النقلات القانونية الممكنة حتى مع أسوأ حالات اللعب البدائي للاعب .

6-11 تعتبر أي إشارة تظهرها الساعة حاسمة ونهائية إلا في حالة وجود خلل واضح ، عندئذ **يجب على الحكم أن يستبدل الساعة** ويستعمل أفضل ما لديه من حكمة لتحديد وضبط الوقت على الساعة البديلة .

6-12 إذا سقط العلمان وتعذر معرفة أيهما سقط أولاً **فيجب عندئذ** :
(أ) استمرار المباراة إذا حدث ذلك في أي فترة زمنية عدا الأخيرة.
(ب) إعلان التعادل إذا حدث ذلك في فترة من المباراة كان يستلزم خلالها تنفيذ كل النقلات المتبقية.((وعندما تكون المباراة فترة واحدة)).
((الساعة الإلكترونية الرقمية تحدد اللاعب الذي انتهي وقته أولا وبالتالي تطبق المادة 6-10))

6-13 (أ) يوقف الحكم الساعتين إذا كانت هناك حاجة لإيقاف المباراة .
(ب) يستطيع اللاعب إيقاف الساعتين فقط لطلب مساعدة الحكم ، مثلا عند الترقية في حال عدم توفر القطعة المطلوبة.
(ت) يقرر الحكم متى يستأنف المباراة في كل حالة.
(ث) إذا أوقف اللاعب الساعتين لطلب مساعدة الحكم فسوف يقرر الحكم إذا كان اللاعب لديه أي سبب قانوني لطلب المساعدة . فإذا اتضح عدم وجود سبب قانوني لإيقاف الساعتين فإن اللاعب يُعاقب وفقا للمادة 13-4

6-14 إذا ظهر وضع غير قانوني و/أو في حال إعادة القطع إلى وضع سابق فيجب على الحكم استعمال أقصى حكمته لتحديد الوقت الذي يجب أن يظهر على الساعتين . ويحق للحكم أيضا عند الضرورة ضبط عدد النقلات الموضح بالساعة.

6-15 يُسمح داخل صالة اللعب بوجود شاشات العرض وشاشات الحاسوب ورقعات العرض التي توضح الوضع الجاري على الرقعة وعدد النقلات الملعوبة ويُسمح بإستعمال الساعات التي توضح عدد النقلات. إلا أنه لا يحق للاعب تقديم أي احتجاج مستنداً **فقط** على معلومات تظهر في هذه الوسائل.

المادة 7 : أمور غير قانونية

7-1 (أ) إذا تبين أثناء المباراة أن الوضع الإبتدائي للقطع كان غير صحيح ، فإن المباراة يجب أن تلغي و تلعب مباراة جديدة.

(ب) إذا تبين أثناء المباراة أن الخطأ الوحيد هو أن الرقعة وُضعت بشكل مخالف للمادة 2-1 ، فيجب نقل الوضع الذي وصلت إليه المباراة إلى رقعة موضوعة بطريقة صحيحة ثم تستكمل المباراة .

7-2 إذا بدأت المباراة بألوان معكوسة ((لاعب القطع السوداء لعب بالقطع البيضاء)) فيجب أن تستمر المباراة إلا إذا قرر الحكم غير ذلك .

7-3 إذا أزاح اللاعب قطعة أو أكثر من مكانها فيجب عليه تصحيح الوضع على حساب وقته . يحق للاعب أو منافسه إيقاف الساعتين وطلب مساعدة الحكم الذي يجوز له أن يُعاقب اللاعب الذي أزاح القطع .

7-4 (أ) إذا تبين أثناء المباراة أن نقلة غير قانونية قد تمت **بما في ذلك عدم تنفيذ ترقية البيدق بشكل صحيح أو أسر الملك** ، فيجب إعادة الوضع إلى ما كان عليه قبل هذه النقلة. فإذا تعذر معرفة الوضع قبل هذه النقلة ، فإن المباراة تستأنف من آخر وضع يمكن التعرف عليه قبلها . تضبط الساعتين وفقاً لأحكام المادة 6-14 وتطبق المادة 4-3 على النقلة البديلة للنقلة غير القانونية ثم تستكمل المباراة من الوضع بعد التصحيح.

(ب) بعد تطبيق أحكام المادة 7-4 (أ) وفي أول مخالفتين للاعب ، يقوم الحكم بمنح المنافس وقتا إضافيا قدره دقيقتين في كل مرة . فإذا قام نفس اللاعب بأداء نقلة غير قانونية للمرة الثالثة ، يُعلن الحكم خسارته للمباراة.

7-5 إذا أزيحت بعض القطع أثناء المباراة من مربعاتها ، فيجب إعادة الوضع إلى ما كان عليه قبل حدوث هذا الخلل . فإذا تعذر معرفة الوضع الذي كان قبل حدوث الخلل مباشرة ، فإن المباراة تستأنف من آخر وضع يمكن التعرف عليه قبل حدوث الخلل . تضبط الساعتين وفقاً لأحكام المادة 6-14 وتستكمل المباراة من الوضع بعد التصحيح.

المادة 8 : تسجيل النقلات

8-1 يجب أن يسجل كل لاعب أثناء اللعب نقلاته ونقلات منافسه نقلة بعد أخرى بشكل واضح ومقروء قدر الإمكان وفقا للطريقة الجبرية (الملحق الخامس) وذلك على ورقة التسجيل المخصصة للمباراة. **يُمنع تسجيل النقلات مسبقاً إلا عند طلب اللاعب للتعادل طبقا للمادة 9-2 أو 9-3** . يستطيع اللاعب الرد على نقلة منافسه قبل تسجيلها إذا رغب ولكن عليه تسجيل نقلته السابقة قبل أداء نقلة أخرى. يلتزم اللاعبان بتسجيل عرض التعادل على ورقة التسجيل (الملحق الخامس فقرة **13**). إذا كان اللاعب لا يستطيع التسجيل فيمكنه الاستعانة بشخص- يقبله الحكم - لتسجيل النقلات وعندئذ يقوم الحكم بضبط الساعة بشكل عادل. ((خصم وقت من اللاعب)) .

8-2 يجب أن تكون ورقة التسجيل ظاهرة ومرئية للحكم طوال المباراة .

8-3 أوراق التسجيل هي ملك لمنظمي المنافسات والبطولات.

8-4 إذا بقي للاعب أقل من خمس دقائق على ساعته **في فترة من المباراة** ولم يكن هناك إضافة 30 ثانية أو أكثر عقب كل نقلة ، عندئذ يمكنه عدم التقيد بأحكام المادة 8-1 وعقب سقوط أحد العلمين مباشرة ، يجب على اللاعب استكمال كافة النقلات غير المسجلة في ورقة تسجيله قبل أداء أي نقلة على الرقعة.

8-5 (أ) إذا كان اللاعبان غير مطالبين بتسجيل النقلات وفقاً للمادة 8-4 ، يقوم الحكم أو مساعده بتسجيل النقلات وعقب سقوط أحد العلمين مباشرة يوقف الحكم الساعتين ويستكمل اللاعبان النقص في ورقة التسجيل مع الاستعانة بورقة تسجيل الحكم أو ورقة تسجيل المنافس.

(ب) إذا كان هناك لاعب واحد غير مطالب بتسجيل النقلات وفقاً للمادة 8-4 فيجب عليه استكمال النقص في ورقة تسجيله عقب سقوط أحد العلمين مباشرة وقبل أداء أي نقلة على الرقعة . إذا كان اللاعب هو صاحب النقلة فيمكنه الاستعانة بورقة تسجيل منافسه بشرط إعادتها قبل أداء النقلة .

(ج) إذا لم تتوفر ورقة تسجيل كاملة فيجب على اللاعبين مراجعة جميع نقلات المباراة على رقعة أخرى تحت إشراف الحكم أو مساعده الذي يجب عليه تسجيل الوضع الفعلي على الرقعة وتوقيت الساعتين وعدد النقلات الملعوبة (إذا كان معلوما) وذلك قبل البدء في مراجعة نقلات المباراة.

8-6 إذا تعذر استكمال النقص في ورقتي التسجيل لمعرفة ما إذا كان أحد اللاعبين قد تجاوز الوقت المحدد ، تعتبر أول نقلة تالية يؤديها اللاعب هي أول نقلة للفترة الزمنية التالية إلا إذا كان واضحا أن نقلات أكثر قد لُعبت

8-7 يقوم اللاعبان في نهاية المباراة بالتوقيع على ورقتي التسجيل بعد تسجيل نتيجة المباراة . إذا تم تسجيل النتيجة بصورة غير صحيحة فإنها تظل قائمة إلا إذا قرر الحكم غير ذلك .

المادة 9 : المباراة التعادل

9-1 (أ) يجب على اللاعب الذي يرغب في عرض التعادل أن يقوم بذلك بعد أداء نقلته علي الرقعة وقبل إيقاف ساعته وتشغيل ساعة منافسه. وأي عرض يُقدم في وقت آخر أثناء اللعب يُعتبر سارياً ولكن يجب مراعاة أحكام المادة 12-5 . لا يجوز أن يقترن عرض التعادل بأية شروط . وفي كلتا الحالتين لا يحق للاعب أن يتراجع عن العرض الذي يظل سارياً حتى يقبله المنافس أو يرفضه شفهياً أو يرفضه بأن يلمس قطعة لتحريكها أو أسرها أو تنتهي المباراة بطريقة أخرى.

(ب) يجب أن يقوم اللاعبان بتسجيل عرض التعادل في ورقة التسجيل بوضع الرمز (=) . **راجع الملحق الخامس فقرة 13**

(ج) إن طلب التعادل وفقا لأحكام المواد 9-2 ، 9-3 أو 10-2 يمكن اعتباره عرضا بالتعادل.((يمكن للمنافس قبوله دون انتظار قرار الحكم))

9-2 تعتبر المباراة تعادلاً بناءًا على طلب صحيح من اللاعب صاحب النقلة إذا تبين أن نفس الوضع للمرة الثالثة على الأقل(ليس بالضرورة تكرار النقلات):

(أ) آخذ في الظهور بعد النقلة التي سجلها اللاعب في ورقة تسجيله ثم أخبر الحكم بأنه ينوي أداء تلك النقلة ؛ أو

(ب) أن الوضع قد ظهر حالا على الرقعة واللاعب الذي يطلب التعادل هو صاحب النقلة . ((ظهور الوضع على الرقعة للمرة الثالثة حدث نتيجة نقلة المنافس الأخيرة ، عندئذ يحق للاعب طلب التعادل)) .

تعتبر الأوضاع المشار إليها في (أ) ، (ب) متماثلة إذا كان نفس اللاعب هو صاحب النقلة وكانت القطع من نفس النوع واللون تحتل نفس المربعات وكانت التحركات الممكنة لجميع قطع اللاعبين هي نفسها لم تتغير. ولا تعتبر الأوضاع متماثلة إذا كانت هناك إمكانية أسر بيدق أثناء المرور ثم لم يعد ممكنا أو أن الحق في التبييت قد تغير سواء بصورة مؤقتة أو دائمة.

9-3 تعتبر المباراة تعادلاً بناءً على طلب صحيح من اللاعب صاحب النقلة إذا :

(أ) كتب على ورقة تسجيله وأعلن للحكم رغبته في أداء نقلة تؤدي إلى إتمام 50 نقلة متتالية لكلا اللاعبين بدون تحريك بيدق وبدون أسر قطعة. أو

(ب) كانت الخمسين نقلة المتتالية الأخيرة والتي لعبها كلا اللاعبين قد تمت بدون تحريك بيدق وبدون أسر قطعة .

9-4 إذا قام اللاعب بأداء نقلته دون أن يطلب التعادل استنادا لأحكام المادة 9-2 أو المادة 9-3 ، فإنه يفقد بهذه النقلة حقه في المطالبة .

9-5 إذا طلب اللاعب التعادل استنادًا لأحكام المادة 9-2 أو 9-3 ، فيجب عليه أن يوقف الساعتين فوراً ولا يحق له أن يتراجع عن طلبه :

(أ) إذا تبين أن الطلب صحيحاً ، تنتهي المباراة فورًا بالتعادل .

(ب) إذا تبين أن الطلب غير صحيح فيجب على الحكم أن يضيف ثلاثة دقائق إلى الوقت المتبقي للمنافس مع خصم نصف الوقت المتبقي للاعب (صاحب الطلب) بحد أقصى ثلاث دقائق إذا كان لديه أكثر من دقيقتين . ولكن إذا كان متبقيا للاعب أكثر من دقيقة وأقل من دقيقتين فيتم ضبط الوقت المتبقي له ليصبح دقيقة واحدة. أما إذا كان متبقيا للاعب أقل من دقيقة واحدة فلا يخصم الحكم شيئا من وقته، وعندئذ تستأنف المباراة ويجب على اللاعب أداء النقلة التي أعلن عنها.

9-6 تعتبر المباراة تعادلاً إذا وصلت إلى وضع لا يمكن معه تنفيذ كش مات بأية سلسلة نقلات قانونية ممكنة حتى مع أسوأ حالات اللعب ، عندئذ تنتهي المباراة **بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية نقلة قانونية.**

المادة 10 : نهـــــاية اللعب الســـــــريع

10-1 " نهاية اللعب السريع " هي المرحلة الأخيرة من المباراة عندما يجـب أداء كل النقلات المتبقية في وقت محدد.

10-2 إذا بقي للاعب صاحب النقلة أقل من دقيقتين على ساعته فيمكنه طلب التعادل قبل سقوط علمه وذلك بإيقاف الساعتين واستدعاء الحكم:

(أ) إذا وافق الحكم على أن المنافس لا يبذل أي جهد للفوز بالمباراة بالطرق العادية أو أنه لا يمكن الفوز بالطرق العادية ، عندئذ يجب إعلان التعادل وإلا يؤجل الحكم قراره أو يرفض الطلب .

(ب) إذا أجل الحكم قراره فيحق له منح المنافس دقيقتين إضافيتين للتفكير وتستأنف المباراة بحضور الحكم إذا كان ممكنا. يُعلن الحكم النتيجة النهائية **لاحقا خلال المباراة أو** بعد سقوط أحد العلمين .

يعلن الحكم التعادل إذا وافق أنه لا يمكن تحقيق الفوز في الوضعية الأخيرة بالوسائل العادية أو أن المنافس لا يبذل محاولات كافية للفوز بالطرق العادية.

(ت) إذا رفض الحكم طلب اللاعب فيجب منح المنافس دقيقتين إضافيتين.

(ث) يعتبر قرار الحكم نهائي بخـصوص تطبيـق المـادة 10-2 (أ) ، (ب) ، (ت) . ((لا يمكن للجنة الاستئناف تغيير القرار)).

المـادة 11 : نتيجـــة المباراة

11-1 ما لم يُعلن مسبقاً غير ذلك ، فإن اللاعب يحـصل علـى نقطـة إذا فـاز بالمباراة أو تغيب منافسه ، ويحصل الخاسر أو الغائب على صـفر ، وفـي حالة التعادل يحصل كل لاعب على نصف نقطة.

المـادة 12 : ســـلوك اللاعـبين

12-1 يمتنع اللاعبون عن القيام بأي تصرف أو سلوك يؤثر على السمعة الجيـدة لمباراة الشطرنج .

12-2 (أ) يُمنع اللاعبون أثناء المباريات من الاستفادة من أي ملاحظات مكتوبـة أو مصدر معلومات أو نصيحة أو تحليل المباراة على رقعة أخرى .

(ب) **يُمنع قطعيا إحضار الهواتف المتحركة أو أي وسائل إتصال إلكترونيـة غير مصرح بها من قبل الحكم إلى داخل قاعة اللعب . تعلن خـسارة اللاعب للمباراة إذا رن هاتفه المتحرك داخل القاعة أثناء اللعب ويحدد الحكم نتيجة المنافس.**

12-3 يجب استخدام ورقة التسجيل فقط في تسجيل النقلات وأوقات الساعتين وعروض التعادل والأمور المتعلقة بالمطالبات **والمعلومات ذات العلاقة.**

12-4 يُعتبر اللاعبون الذين أنهوا مبارياتهم مثل المشاهدين.

12-5 لا يُسمح للاعبين بمغادرة مكان اللعب دون إذن الحكم . يحدد مكان اللعب كما يلي :- منطقة المباريات- منطقة الاستراحة والمشروبات – منطقة التدخين – المراحيض- وأي أماكن أخرى يحددها الحكم . لا يُسمح للاعب صاحب النقلة بمغادرة منطقة المباريات بدون إذن من الحكم.

12-6 يُمنع التشويش على المنافس أو إزعاجه بأي شكل بما في ذلك طلبات التعادل **غير المنطقية** أو الطلبات الأخرى غير المقبولة .

12-7 إن أية مخالفة لأحكام المواد 12-1 وحتى 12-6 ، تؤدي إلى عقوبات وفقاً للمادة 13-4 .

12-8 يُعاقب اللاعب بإعلان خسارته للمباراة عندما يرفض بإصرار الالتزام بقوانين الشطرنج ويقرر الحكم نتيجة منافسه .

12-9 إذا كان اللاعبان مذنبين وفقاً للمادة 12-8 ، تعلن خسارتهما للمباراة .

المادة 13 : دور الحكم (راجع المقدمة)

13-1 يجب على الحكم مراقبة تطبيق أحكام قوانين الشطرنج بكل دقة.

13-2 يجب أن يعمل الحكم بأقصى طاقاته لصالح المباريات والتأكد من وجود مناخ جيد للعب دون أي إزعاج للاعبين مع مراقبة حُسن سير المباريات.

13-3 يجب على الحكم مراقبة المباريات خاصة عندما يكون اللاعبون لديهم وقت قليل وتنفيذ القرارات التي يتخذها ومعاقبة اللاعبين عند أي مخالفة.

13-4 يحق للحكم اتخاذ واحدة أو أكثر من العقوبات التالية :

(أ) إنذار .
(ب) زيادة الوقت المتبقي للمنافس.
(ت) تقليل الوقت المتبقي للاعب المخالف.
(ث) إعلان خسارة المباراة.
(ج) تقليل النقاط التي حققها الطرف المخالف في المباراة.
(ح) زيادة النقاط التي حققها المنافس في المباراة إلى الحد الأقصى.
(خ) الطرد من المباريات .

13-5 يحق للحكم منح أحد اللاعبين أو كليهما وقتاً إضافياً إذا حدث أي إزعاج خارجي للمباراة .

13-6 لا يحق للحكم التدخل في أي مباراة إلا في الحالات المذكورة في القوانين. وعليه عدم الإشارة إلى عدد النقلات الملعوبة إلا عند تطبيق المادة

8-5 **عندما يسقط أحد العلمين** على الأقل. يجب أن يمتنع الحكم عن تنبيه اللاعب بأن منافسه قد لعب نقلته **أو أن اللاعب لم يضغط على ساعته.**

13-7 (أ) لا يحق للمشاهدين واللاعبين في مباريات أخرى أن يتكلموا أو يتدخلوا في المباراة ويحق للحكم عند الضرورة طرد المخالفين من مكان اللعب.

(ب) **لا يُسمح لأي شخص باستخدام الهاتف المتحرك داخل قاعة اللعب وأي منطقة أخرى يحددها الحكم .**

المادة 14 : الاتحاد الدولي للشطرنج

14 يحق للاتحادات الأعضاء الطلب من الاتحاد الدولي للشطرنج إصدار قرار رسمي حول مسائل تتعلق بقوانين الشطرنج.

****

ملاحق لقانون الشطرنج

الملحق الأول : المباريات المؤجلة

1. (أ) إذا لم تنتهِ المباراة مع نهاية الزمن المحدد للعب فيجب على الحكم أن يطلب من اللاعب صاحب النقلة تسجيل نقلته "بسرية". يجب على اللاعب تسجيل نقلته على ورقة تسجيله بشكل واضح ثم يضع ورقة تسجيله مع ورقة تسجيل منافسه في مغلف ويغلقه بإحكام وعندئذ فقط يوقف ساعته دون تشغيل ساعة منافسه. يحق للاعب تغيير نقلته السرية طالما أنه لم يوقف ساعته. إذا قام اللاعب بأداء نقلته على الرقعة بعد أن أبلغه الحكم بأنها نقلة سرية فيجب عليه تسجيل هذه النقلة على ورقة تسجيله واعتبارها النقلة السرية
(ب) إذا طلب اللاعب صاحب النقلة تأجيل المباراة قبل نهاية فترة اللعب فيجب إعتباره كأنه قام بالتأجيل في الوقت المحدد لنهاية فترة اللعب ويُضاف الوقت المتبقي على انتهاء جلسة اللعب إلى الوقت المستهلك من قبل اللاعب

2. تسجل المعلومات التالية على المغلف :-
(أ) اسم كلا اللاعبين .
(ب) وضع القطع على الرقعة قبل النقلة السرية مباشرة .
(ت) الوقت المستهلك من قبل كل لاعب .
(ث) اسم اللاعب الذي سجل النقلة السرية .
(ج) رقم النقلة السرية .
(ح) عرض التعادل ، إذا كان العرض سارياً .
(خ) تاريخ ووقت ومكان استئناف اللعب.

3. يجب أن يتحقق الحكم من صحة المعلومات المدونة على المغلف ويُعتبر مسؤولاً عن سلامة حفظه.

4. إذا عرض لاعب التعادل بعد أن أتم منافسه نقلته السرية فإن العرض يظل سارياً حتى يقبله المنافس أو ير فضه وفقاً لأحكام المادة 9-1. ((يحق للمنافس التفكير في العرض حتى موعد استئناف المباراة وإذا وافق يخبر الحكم))

5. قبل استئناف المباراة يجب إعادة الوضع على الرقعة كما كان قبل النقلة السرية مباشرة وتضبط الساعتين طبقاً للوقت المستهلك من اللاعبين عند تأجيل المباراة.

6. إذا حدث قبل استئناف المباراة أن اتفق اللاعبان على التعادل أو أبلغ أحدهما الحكم باستسلامه ، عندئذ تعتبر المباراة منتهية .

7. يُفتح المغلف فقط في وجود اللاعب الذي سيقوم بالرد على النقلة السرية .

8. باستثناء الحالات المذكورة في المادتين 6-10 و 9-6 ، يخسر المباراة اللاعبُ الذي سجل نقلة سرية :
(أ) غامضة أو
(ب) غير واضحة التسجيل ويصعب تحديد معناها أو
(ت) غير قانونية .

9. في الوقت المتفق عليه لاستئناف المباراة :
(أ) إذا كان اللاعب الذي سيقوم بالرد على النقلة السرية موجوداً ، يُفتح المغلف وتلعب النقلة السرية على الرقعة ويبدأ تشغيل ساعته.
(ب) إذا لم يكن اللاعب الذي سيقوم بالرد موجوداً ، يتم تشغيل ساعته وعندما يحضر يوقف ساعته ويستدعي الحكم الذي يفتح المغلف وينفذ النقلة السرية على الرقعة ويتم إعادة تشغيل ساعة اللاعب .
(ت) إذا لم يكن اللاعب الذي سجل النقلة السرية موجوداً ، فيحق للمنافس عدم الرد بأداء نقلته على الرقعة كالمعتاد وأن يسجل الرد في ورقة تسجيله ويضعها في مغلف جديد ويوقف ساعته مع تشغيل ساعة اللاعب ويسلم المغلف للحكم للاحتفاظ به ويُفتح فقط عند وصول اللاعب .

10 . تعلن خسارة اللاعب الذي يصل إلى رقعة اللعب متأخراً أكثر من ساعة عن موعد استئناف المباراة المؤجلة إلا إذا سمح بذلك نظام المباريات أو قرار الحكم أما إذا كان المتأخر هو صاحب النقلة السرية عندئذ يتقرر الوضع كما يلي :
(أ) يفوز اللاعب الغائب ! إذا كانت النقلة السرية " كش مات" ؛ أو
(ب) تعتبر المباراة تعادل إذا كانت النقلة السرية تؤدي إلى وضع " خنق الملك " Stalemate أو إلى وضع تنطبق عليه أحكام المادة 9-6 . أو
(ت) أن اللاعب الحاضر عند الرقعة قد خسر المباراة وفقاً لأحكام المادة 6-10

11. (أ) إذا فقد المغلف الذي يحتوي النقلة السرية ، يجب استئناف المباراة من الوضعية التي كانت على الرقعة و الوقت المسجل على الساعتين عند التأجيل .فإذا تعذر تحديد الوقت المستهلك لكل لاعب ، يقوم الحكم بضبط الساعتين ثم يقوم اللاعب الذي سجل النقلة السرية بأدائها على الرقعة.
(ب) إذا تعذر إعادة الوضعية التي كانت عند التأجيل ، عندئذ يجب إلغاء المباراة ولعب مباراة جديدة .

12. إذا أشار أحد اللاعبين عند استئناف المباراة وقبل أن يلعب نقلته الأولى أن الزمن المستهلك والموضح على الساعتين غير صحيح ، عندئذ يجب تصحيح هذا الخطأ . أما إذا لم يُلاحظ الخطأ فإن المباراة تستمر دون تصحيح الوقت ، إلا إذا شعر الحكم أن العواقب ستكون قاسية.

13. يُحسب وقت جلسة استئناف اللعب على ساعة الحكم . يجب الإعلان مسبقاً عن موعد بداية ونهاية جلسة استئناف اللعب.

****

الملحق الثاني : اللعب الســـــريع (الديناميكي) Rapid play

1. مباراة اللعب السريع هي التي يجب أن تُلعب خلالها كل النقلات في وقت محدد من 15 إلى 60 دقيقة لكل لاعب ؛ **أو أن يكون مجموع الوقــت الأساســي + الوقت الإضافي لعدد 60 نقلة = ما بين 15 إلى 60 دقيقة .**
2. يخضع اللعب لأحكام قوانين الاتحاد الدولي للشطرنج عدا ما هو منصوص عليه في القواعد التالية الخاصة بمباريات اللعب السريع .
3. يحق للاعبين عدم تسجيل النقلات .
4. بعد قيام كلا اللاعبين بأداء ثلاث نقلات لا تقبل أي احتجاجــات بــشأن أوضــاع غير صحيحة للقطع أو الرقعة أو ضبط الــساعتين. إذا تبــادل الملــك والــوزير مربعاتهما بالخطأ ، فلا يحق للاعب التبييت .
5. يجب على الحكم أن يحكم وفقاً للمادة 4 (**كيفية تحريك القطع**) فقــط عنــدما يطلب منه أحد اللاعبين أو كليهما أن يتدخل .
6. **تعتبر النقلة غير القانونية مكتملة فقط عندما يتم تشغيل ساعة المنــافس الــذي يحق له قبل تنفيذ أي نقلة الإدعاء بأن اللاعب لعب نقلة غير قانونية. عقب هذا الإدعاء فقط ، يقوم الحكم بتطبيق القانون** ((إعادة النقلة غير القانونية وتنفيذ نقلة صحيحة بالقطعة الملموسة قدر الإمكان ومنح المنافس دقيقتين أو إعلان فــوزه بالمباراة إذا كان اللاعب قد لعب نقلة غير قانونية للمرة الثالثة – مادة 7-4)).
إذا كان الملكان في حالة كش أو أن ترقية البيدق لم تتم بشكل صــحيح فــإن الحكم سوف يتدخل قدر الإمكان .
7. يُعتبر العلم قد سقط إذا أشار لذلك أحد اللاعبين وتبين صحة طلبه. يجــب علــى الحكم أن يمتنع عن التنبيه إلى سقوط العلم.

8. لإعلان الفوز بالوقت ، يجب على اللاعب إيقاف الساعتين وإعلام الحكم. ولكي يُعتمد طلبه يجب أن يكون علمه مرفوعاً ((أو لديه متسع من الوقت)) ، وعلم منافسه ساقطاً بعد إيقاف الساعتين.
9. إذا سقط العلمان ، تعتبر المباراة تعادل.

الملحق الثالث : الشطرنج الخاطف Blitz

1. مباراة الشطرنج الخاطف هي التي يجب أن تُلعب خلالها كل النقلات في وقت محدد أقل من 15 دقيقة لكل لاعب ؛ **أو أن يكون مجموع الوقت الأساسي + الوقت الإضافي لعدد 60 نقلة = أقل من 15 دقيقة.**
2. يخضع اللعب لقوانين اللعب السريع الموضحة بالملحق الثاني عدا ما هو منصوص عليه في القواعد التالية الخاصة بالشطرنج الخاطف . **لا تطبق المادة 10-2 ولا تطبق الفقرة السادسة من قواعد اللعب السريع .**
3. تُعتبر النقلة غير القانونية مكتملة إذا تم تشغيل ساعة المنافس ، عندئذ يحق للمنافس طلب إعلان فوزه بالمباراة بشرط أن يطلب ذلك قبل أن يلعب نقلته. **ولكن** إذا كان المنافس لا يستطيع تنفيذ كش مات لملك اللاعب بأية سلسلة نقلات قانونية ممكنة حتى مع أسوأ حالات اللعب ، عندئذ يحق له طلب التعادل قبل أداء نقلته. فإذا قام المنافس بأداء نقلته فلا يمكن بعدها تصحيح النقلة غير القانونية.

الملحق الرابع : نهايات اللعب السريع عندما لا يوجد حكم

1. عندما تُلعب المباريات وفقاً للمادة 10 ، يحق للاعب أن يطلب إعلان التعادل عندما يتبقى له أقل من دقيقتين على ساعته وقبل سقوط علمه ، وعندئذ تنتهي المباراة . يمكن للاعب الاستناد في طلبه إلى :-
   (أ) أن منافسه لا يستطيع الفوز بالطرق العادية ؛ أو
   (ب) أن منافسه لا يبذل أي جهد للفوز بالطرق العادية .

- في (أ) يجب على اللاعب تسجيل الوضع النهائي ويتحقق منافسه من صحته.
- في (ب) ، يجب على اللاعب تسجيل الوضع النهائي ويرفق بـــه ورقـــة تـــسجيل كاملة. يجب على المنافس التحقق من صحة ورقة التسجيل و الوضع النهـــائي . يتم عرض طلب التعادل على حكم معتمد للبت فيه ، ويكون قراره نهائياً .

الملحق الخامس : التسجيل بالطريقة الجبرية

يعتمد الاتحاد الدولي للشطرنج في مسابقاته ومبارياته نظاماً واحداً فقط لتسجيل مباريات الشطرنج وهو النظام الجبري ، ويوصي الاتحاد الدولي باستعمال هذا النظام الموحد في كافة الكتب والمجلات والنشرات الشطرنجية. إن أوراق التسجيل المدونة بأي نظام خلاف ذلك ، لن يعتد بها كدليل يمكن الرجوع إليه في حالات تستدعي مراجعة ورقة التسجيل . إذا لاحظ الحكم أن لاعبا يسجل بطريقة غير الطريقة الجبرية فعليه تحذيره وتوجيهه نحو الالتزام بهذه المتطلبات .

كيفية التسجيل بالطريقة الجبرية :-

1- إن كلمة " قطعة " تعني القطع وليس البيادق .

2- يُرمز إلى كل قطعة بالحرف الأول من اسمها (حرف كبيـــر) ، وفيمـــا يلـــي أسماء وأشكال ورموز القطع باللغات الرئيسية :

أســـــــماء القــطــع			رموز القـــطع باللغات الرئيسية				
أشكال	عربي	إنجليزي	عربي	إنجليزي	فرنسي	أسباني	ألماني
K	ملك	King	م	K	R	R	K
Q	وزير	Queen	و	Q	D	D	D
R	رخ	Rook	ر	R	T	T	T
B	فيل	Bishop	ف	B	F	A	L
N	حصان	Knight	ح	N	C	C	S

3 - يحق للاعب استعمال الحرف الأول من أسماء القطع باللغة الأكثر إستخداما في بلده ، أما في المطبوعات الشطرنجية فيفضل إستعمال أشكال القطع.

4- لا يُرمز للبيادق بحرفها الأول ولكنها تميز بغياب هذا الحرف مثل : **d4** ، **e5**

5- الأعمدة الثمانية (من اليسار إلى اليمين بالنسبة للأبيض ، ومن اليمين إلى اليسار بالنسبة للأسود) يرمز لها بأحرف صغيرة ، وهي على التوالي :
a , b , c , d , e , f , g , h

6- الصفوف الثمانية (من الأسفل إلى الأعلى بالنسبة للأبيض ، ومن الأعلى إلى الأسفل بالنسبة للأسود) ترقم على التوالي :
1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8

وهكذا فإنه في بداية المباراة توضع القطع والبيادق البيضاء على الصفين الأول والثاني وتوضع القطع والبيادق السوداء على الصفين الثامن والسابع.

7- استنادا للقواعد السابقة ، فإن كل مربع من المربعات الأربع والستين يُرمز له بحرف ورقم

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

8- تسجل كل نقلة لقطعة كما يلي :
(أ) الحرف الأول من اسم القطعة المراد تحريكها .
(ب) مربع الوصول .

- لا يُوضع خط فاصل بين (أ) ، (ب) مثل : **Be5 , Nf3 , Rd1**
وباللغة العربية : ر **d1** ، ح **f3** ، ف **e5**

- في حال تحريك البيدق ، يُسجل مربع الوصول فقط مثل : **a5 , e5 , d4**

9- عندما تقوم قطعة بالأسر توضع علامة × بين رمز القطعة ومربع الوصول مثل:
Bxe5 , Nxf3 , Rxd1

وعند الأسر بالبيدق يُكتب مربع المغادرة ومربع الوصول وبينهما علامة ×
مثل : **dxe5 , axb5 , gxf3**

وعند الأسر أثناء المرور يُضاف بعد مربع الوصول (**e.p.**) ومعناها الأسر أثناء المرور . **exd6 (e.p.)**

10- إذا كان ممكناً انتقال قطعتين من نفس اللون إلى نفس المربع فيجب تمييز القطعة المتحركة كما يلي :

(أ) إذا كانت القطعتان على نفس الصف ، نكتب النقلة كما يلي :
رمز القطعة – رمز عمود المغادرة – مربع الوصول .
مثال : إذا وجدنا حصانين في **e1 , g1** وتحرك أحدهما إلى المربع **f3**
فإننا نكتب إما **Ngf3** أو **Nef3** حسب الحصان الذي تحرك .
(ب) إذا كانت القطعتان على نفس العمود ، نكتب النقلة كما يلي :
رمز القطعة – رقم صف مربع المغادرة – مربع الوصول .
مثال : إذا وجدنا حصانين في **g1 , g5** وتحرك أحدهما إلى المربع **f3**
فإننا نكتب إما **N5f3** أو **N1f3** حسب الحصان الذي تحرك.
(ت) إذا كانت القطعتان على عمود وصف مختلفين ، يفضل الكتابة بالطريقة الأولى كما في (أ) .
مثال : إذا وجدنا حصانين في **d4 , h2** وتحرك أحدهما إلى المربع **f3**
فإننا نكتب النقلة كما يلي **Ndf3** أو **Nhf3** حسب الحصان الذي تحرك
** في جميع الأمثلة السابقة وفي حالة الأسر توضع علامة x قبل مربع الوصول **Ngxf3 – Nexf3 – N5xf3 – N1xf3 – Ndxf3**

11- إذا كان بيدقان يأسران نفس القطعة أو يأسران بيدقاً للمنافس ، فإن البيدق المتحرك يُميز كما يلي: حرف عمود المغادرة ، علامة × ، مربع الوصول.
مثال : إذا كان للأبيض بيدقين **c4 , e4** وكان للأسود قطعة أو بيدقاً في المربع **d5** ، فإن نقلة الأبيض تكتب **cxd5** أو **exd5** حسب البيدق الذي تحرك وأسر .

12- في حال ترقية بيدق ، فإن الحركة الأساسية للبيدق تكتب ثم يتبعها مباشرة رمز القطعة الجديدة ، أمثلة : **f8N – d8Q – b1B – g1R**

13- يجب أن يُرمز إلى عرض التعادل بالرمز (=) .

الاختصارات المهمة :

0-0 = التبييت القصير مع الرخ **h1** أو الرخ **h8** (في جناح الملك)
0-0-0 = التبييت الطويل مع الرخ **a1** أو الرخ **a8** (في جناح الوزير)
× = الأسر
+ = كش ملك
++ أو # = كش مات
e.p. = الأسر أثناء المرور

مثال لتسجيل إحدى المباريات :

1. d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nc3 Bb4 4. Bd2 0-0 5.e4 d5 6. exd5 exd5 7. cxd5 Bxc3 8. Bxc3 Nxd5 9. Nf3 b6 10. Qb3 Nxc3 11. bxc3 c5 12. Be2 cxd4 13. Nxd4 Re8 14. 0-0 Nd7 15. a4 Nc5 16.Qb4 Bb7 17.a5 …etc.

(ح) سادسا : قواعد اللعب مع اللاعبين العميان ومعاقي البصر

ح-1 يجب أن يكون لمدير الدورة صلاحية تطبيق القواعد التالية حسب الظروف المحلية. في المنافسات التي يلعب فيها الأسوياء مع معاقي البصر (العميان قانونا) ، يحق لكل لاعب أن يطلب إستخدام رقعتي **شطرنج** ، فاللاعب المبصر يستخدم **رقعة شطرنج** عادية بينما يستخدم اللاعب معاق البصر رقعة **شطرنج** خاصة يجب أن تتوفر بها المتطلبات التالية :

(أ) مساحة الرقعة على الأقل 20 × 20 سنتيمتر .

(ب) المربعات السوداء مرتفعة قليلا عن المربعات البيضاء .

(ت) يوجد ثقب أمان في كل مربع لإحكام وضع القطع.

(ث) كل قطعة لديها وتد صغير من الأسفل لتثبيتها في ثقب الأمان .

(ج) القطع وفق تصميم " ستاونتون " وتميز القطع السوداء بعلامات خاصة.

ح-2 تنظم القواعد التالية اللعب مع معاقي البصر :

1- تعلن النقلات بوضوح ثم يقوم المنافس بتكرار الإعلان وتنفيذ النقلة عن رقعة **الشطرنج** الخاصة به. **في حالة ترقية بيدق ، يجب على اللاعب الإعلان عن القطعة المختارة** . ولكي يكون الإعلان عن النقلة واضحا قدر الإمكان يُفضل استعمال الأسماء التالية بدل حروف الأعمدة في الطريقة الجبرية كما يلي :

A – Anna أنـا **B – Bella** بيللا **C – Cessar** سيزر
D – David دايفيد **E – Eva** إيفا **F - Felix** فيلكس
G - Gustav جوستاف **H – Hector** هيكتور

* تستعمل أرقام ألمانية للصفوف الثمانية من ناحية لاعب القطع البيضاء :

1 - eins آينز **2 - zwei** زفاي **3 - drei** دراي
4 - vier فير **5 - fuenf** فنف **6 - sechs** زيكس
7 - sieben زيبن **8 - acht** آهت

* يُعلن عن التبييت الطويل باللغة الألمانية (لانج روشادي) ، والتبييت القصير (كورتز روشادي) . وتحمل القطع أسماء ألمانية كما يلي :

الملك (كونيج)– الوزير (دامه) – الرخ (طورم) – الفيل (لُويفر) – الحصان (شبرينجر) – البيدق (باوير) .

2- على رقعة **الشطرنج** الخاصة باللاعب معاق البصر ، تعتبر القطعة قد لمست عندما يتم إخراجها من ثقب الأمان .

3- تعتبر النقلة قد تم تنفيذها في الحالات التالية :

(أ) في حالة الأسر : عند قيام اللاعب صاحب النقلة بإبعاد قطعة منافسه من رقعته

(ب) عند وضع القطعة في ثقب أمان جديد .

(ت) عند الإعلان عن نقلة .

– عندئذ فقط يتم تشغيل ساعة المنافس . ** عند تطبيق الفقرتين 2 ، 3 على اللاعب معاق البصر ، فإن القوانين العادية تطبق على منافسه اللاعب المبصر.

4- يُسمح لمعاقي البصر باستعمال ساعة شطرنج خاصة يتوفر فيها مايلي :

(أ) ساعة شمسية مجهزة بعقارب معززة . توجد نقطة بارزة كل خمس دقائق ونقطتان بارزتان كل 15 دقيقة .

(ب) علم خاص يُحس به بسهولة ومصمم بحيث يستطيع معاق البصر أن يستشعر عقرب الدقائق في آخر خمس دقائق من كل ساعة زمنية .

5- يجب أن يقوم معاق البصر بتسجيل نقلات المباراة سواء بطريقة " برايل " أو الكتابة العادية أو تسجيل النقلات بالصوت من خلال شريط كاسيت.

6- أي زلة لسان أثناء الإعلان عن نقلة يجب أن تصحح فورا قبل تشغيل ساعة المنافس .

7- إذا حدث أثناء مباراة أن الوضعية على رقعتي **الشطرنج** كانت مختلفة فيجب تصحيح ذلك بمساعدة المسؤول عن المباراة مع الاستعانة بورقتي تسجيل اللاعبين. إذا كانت ورقتي التسجيل متطابقتين فإن اللاعب الذي سجل نقلة صحيحة ثم نفذ نقلة خطأ ، عليه تصحيح الوضعية طبقا للنقلة المسجلة في ورقة تسجيله .

8- إذا كان هناك اختلاف في الوضعية على الرقعتين وكذلك في ورقتي التسجيل ، فيجب استعادة النقلات إلى حيث تتفق ورقتي التسجيل معا ويقوم المسئول عن المباراة بإعادة ضبط الساعتين طبقا لذلك.

9- يحق للاعب معاق البصر أن يستعين بمساعد يقوم ببعض أو كل المهام التالية :

(أ) تنفيذ نقلة اللاعب على رقعة منافسه .

(ب) الإعلان عن نقلات كلا اللاعبين .

(ت) تسجيل نقلات المباراة للاعب معاق البصر وتشغيل ساعة المنافس (يجب مراعاة أحكام المادة " 3- ت " في هذه الحالة)

(ث) إبلاغ اللاعب معاق البصر – فقط عند طلبه – بعدد النقلات

الملعوبة والوقت المستهلك من قبل اللاعبين .

(ج) المطالبة بتطبيق القوانين عند انتهاء الوقت المحدد وإبلاغ المسئول عن المباراة إذا لمس المنافس المبصر إحدى قطعه .

(ح) القيام بالإجراءات القانونية الضرورية عند تأجيل المباراة .

* إذا لم يستعن اللاعب معاق البصر بمساعد فيحق لمنافسه المبصر أن يستعين بمساعد للقيام بالواجبات المذكورة في الفقرتين **9** – (أ) ، (ب).

*** تم بحمد الله ***

مع الشكر الجزيل للأخ أبو محمود amertx

صاحب أروع موضوع في منتدى dvd4arab.com قسم الشطرنج

http://dvd4arab.com/forumdisplay.php?s=&daysprune=&f=415

passerby_intime@yahoo.com